

**STUDI VISUAL KARTUN EDITORIAL "CLEKIT" PADA  
SURAT KABAR JAWA POS TAHUN 2008**



**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Arjuna Bangsawan**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2009**

**TUDI VISUAL KARTUN EDITORIAL "CLEKIT" PADA  
SURAT KABAR JAWA POS TAHUN 2008**



**SKRIPSI**

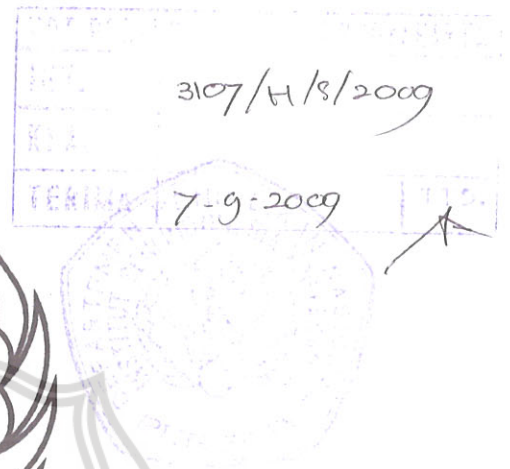


**Oleh :**

**Arjuna Bangsawan**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2009**

**STUDI VISUAL KARTUN EDITORIAL "CLEKIT" PADA  
SURAT KABAR JAWA POS TAHUN 2008**



**SKRIPSI**

Arjuna Bangsawan  
NIM 021 1310 023

**Tugas Akhir Ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2009**

Tugas Akhir Skripsi berjudul:

**STUDI VISUAL KARTUN EDITORIAL "CLEKIT" PADA SURAT KABAR JAWA POS TAHUN 2008** diajukan oleh Arjuna Bangsawan, NIM 021 1310 023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah diujikan dan disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Juni 2009 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Asnar Zacky  
NIP 131 474 338

Pembimbing II / Anggota



Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.  
NIP 132 230 373

Cognate / Anggota



Drs. Wibowo, M.Sn.  
NIP 131 661 172

Ketua Program Studi Desain  
Komunikasi Visual / Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP 132 133 718

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. Lasiman, M.Sn.  
NIP 131 773 135

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. M. Agus Burhan, M.Hum  
NIP 131 567 129





*“Keyakinan adalah musuh kebenaran yang lebih  
berbahaya daripada kebohongan”*



*Penelitian ini dipersembahkan sebagai bentuk tanggung jawab penulis kepada kedua orang tua. Abi dan Umi, H Ahmad Kirom Bangsawan dan Hj Tuningsih terima kasih atas doa dan kasih sayang-nya selama ini.*

## KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semua umat dan segala alam, atas limpahan rahmat, kasih dan karunia-Nya sehingga penulis diberi kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.

Penulis juga menyadari bahwa terwujudnya Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan jerih berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak **Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.**
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak **Drs. Lasiman, M.Sn.**
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak **Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.**
4. Dosen Pembimbing I, bapak **Drs. Asnar Zacky** atas kesabarannya memberi arahan dan "*wejangan*" hingga selesainya Tugas Akhir ini.
5. Dosen Pembimbing II, bapak **Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn** atas masukan dan kesabarannya yang tak henti membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak **Drs. Wibowo, M.Sn** selaku *Cognate* atas masukan dan sarannya.

7. Bapak **F.X Widyatmoko, M.Sn** (*Koskow Buku*) atas "kitab" dan literatur serta diskusi yang bermanfaat.
8. Bapak **Drs. Arif Agung S., M.Sn** selaku koordinator TA Desain Komunikasi Visual atas segala kemudahan yang diberikan.
9. Almarhum bapak **Drs. Pawitra** dan bapak **Drs. Sutarno** selaku mantan dosen wali di awal semester.
10. Segenap Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, pengetahuan dan pengalaman hidup serta bekal untuk hidup.
11. Mbak Wid, serta segenap staf dan karyawan DKV ISI.
12. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk Wahyu "Kokkang" Wibowo, kartunis "ClekIt" atas karya, kartun dan inspirasinya. Serta atas data, informasi dan sumbangsihnya.
13. Terima kasih kepada bung Polem (*The Others. avant garde post-punk band in Surabaya*) atas bantuan waktu dan tenaga-nya dini hari berkunjung ke kantor Jawa Pos.
14. Terima kasih kepada orang tua, Abi dan Umi...atas dukungan dan kesabarannya yang selalu menyertai langkah hidup penulis dengan doa.
15. Terima kasih kepada keluarga besar Bapak Sukartono dan Ibu Eko Mardikowati atas kesabaran dan bantuannya.
16. Desiana Fitrianingrum, istriku.
17. Kakak-kakaku, Febiane Mayasari Bangsawan, Rosmala Dewi, Supriyanto terima kasih atas semangat dan doa yang selalu tercurah untuk penulis.



18. Adikku Dinasti Garuda Bangsawan "Geger" atas tandem-duet, dukungan, bantuan dan kerja sama-nya.
19. Adikku Ridwan Andhika Wibawa Mukti dan Yusuf Ade Kurniawan atas dukungannya selama ini.
20. Seviana Intan Fatima, keponakanku teman bercanda dan tertawa.
21. Keluarga besar JENNY, Farid Stevy Asta S.Sn, Roby Setiawan S.Sn, Anis Setiaji, Anton Yudhistira S.Sn, Parvatae Pungkal, salam tiga jari dab!.
22. Seluruh Teman Dan Pencerita, terima kasih selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi.
23. Mas Agung, CV Loten Gomeidi, terima kasih atas bantuan yang sangat signifikan.
24. Teman dan Keluarga Deskomvis ISI 2002, seluruh dan semuanya. Terima kasih telah ada dan bersama.
25. Teman dan rekan seperjuangan Tugas Akhir-nya 2009 (*the last Mohicans*) Bethardi Gita Prasetya, Teguh Tri Susanto, Daru Prodiandafri, Salman Budi Setiawan, Meirina Lani Anggapuspa, "Dimas" Pradhana Adi Saputra, "Phyto" Aulia Rachim Lubis, Kristian "DF" Herwanto, Radityarsih Wardhani.
26. Sungai, rawa dan kolam..tempat penulis lari dari kenyataan.
27. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan membalas seluruh kebaikan kalian semua dengan RahmatNya.  
Dan semoga tugas akhir ini bermanfaat.

Yogyakarta, 24 Juli 2009

Penulis



## INTISARI

Kelucuan buatan manusia adalah cerminan kesenangan untuk mentertawakan hakikat kediriannya, untuk mentertawakan masyarakat yang pada dasarnya diciptakan oleh manusia-manusia itu sendiri. Sifat memperolok diri sendiri maupun memperolok manusia lainnya sudah ada sejak manusia sanggup menggunakan pikiran dan perasaannya, begitu pula munculnya gambar sudah ada sejak manusia sanggup menggunakan pikiran, perasaan, dan tangannya.

Kartun dengan mediumnya sendiri, yaitu elemen piktorial, memang tidak terlepas dari sikap memperolok diri manusia sendiri dan masyarakat lingkungannya. Walau tampak seperti lelucon namun sebenarnya kartun telah mengocok dan mempermainkan manusia di dalamnya sebagai pembuat, penikmat dan subjeknya.

Kartun editorial merupakan kolom gambar sindiran di media massa cetak yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat masanya.

Kartun editorial "*Clekit*" dalam penelitian ini merupakan karya kartunis Wahyu "Kokkang" Wibowo yang terbit di surat kabar Jawa Pos setiap hari Selasa, Kamis dan Sabtu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aspek rupa dan gagasan visual yang digunakan sebagai penyampai dan representasi dari berita editorial surat kabar Jawa Pos.

Gaya gambar yang simpel, goresan sederhana namun *nylekit* menjadi ciri khas dalam visualisasinya. Dalam mengungkap komentar, kartun editorial "*Clekit*" menampilkan masalah tidak secara harfiah tetapi melalui bermacam penyampaian, diantaranya dengan bentuk karikatural, humor, parodi, kiasan dan simbolisasi. Bahkan dalam satu buah karya kartun, terdapat penggabungan beberapa penyampaian.

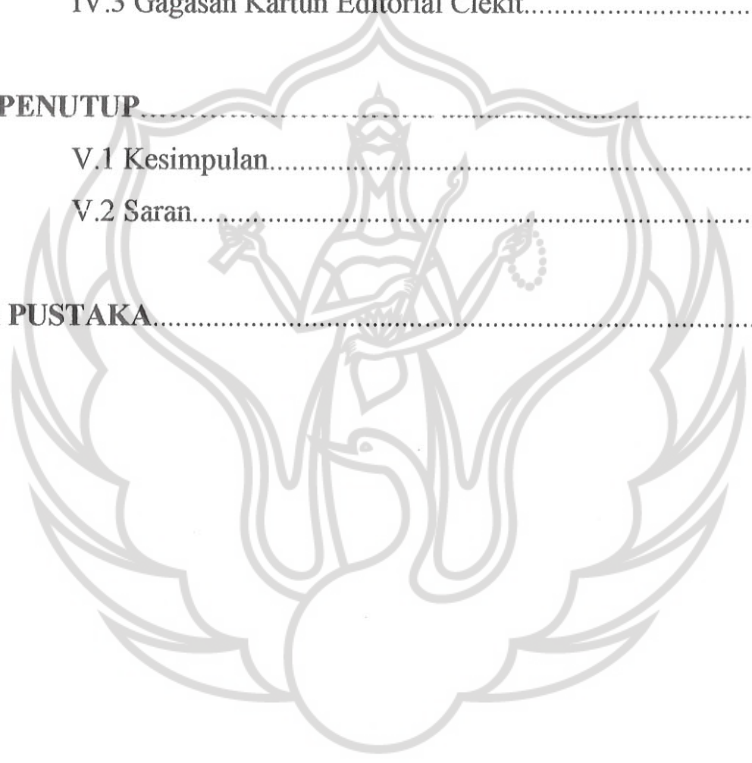
Kata kunci : kartun editorial "*Clekit*", aspek rupa, penyampai pesan, visualisasi.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>INTISARI</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	5
I.3 Batasan Ruang Lingkup Penelitian.....	5
I.4 Tujuan Penelitian.....	5
I.5 Manfaat Penelitian.....	6
I.6 Definisi Operasional.....	6
I.7 Metode Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	11
II.1 Tinjauan Tentang Kartun.....	11
II.1.1. Sejarah Kartun.....	11
II.1.2. Pengertian Kartun.....	23
II.1.3 Jenis Kartun.....	24
II.1.4 Perbedaan kartun dan karikatur.....	28
II.2 Kartun Editorial.....	34
II.2.1 Pengertian Kartun Editorial.....	34
	xi

II.2.2 Kartun Editorial di Indonesia .....	36
II.2.3 Kartun Editorial sebagai Komunikasi Visual .....	42
II.2.4 Kartun Editorial Surat Kabar sebagai Media Komunikasi.....	43
II.3. Unsur-unsur Gambar dalam Pembuatan Kartun .....	47
II.3.1 Bentuk .....	47
II.3.2 Garis Gerak.....	56
II.3.3 Setting .....	59
II.4. Kartun Dalam Konteks Desain Komunikasi Visual .....	62
II.4.1 Tipografi.....	63
II.4.2 Aplikasi Tipografi Dalam Kartun Editorial.....	67
II.4.3 Aplikasi Tipografi Dalam Kartun Editorial Clekit.....	72
II.4.4 Garis.....	72
II.4.5 Garis Sebagai Elemen Penting Dalam Penciptaan Kartun.....	77
II.4.6 Penggunaan Garis Dalam Kartun Editorial <i>Clekit</i> .....	82
II.4.7 Warna.....	83
II.4.8. Penggunaan Warna Dalam Kartun Editorial <i>Clekit</i> ...	88
II.5. Teknik-Teknik Penyampai Pesan Verbal Ke Pesan Visual Dalam Kartun.....	89
II.6. Clekit Sebagai Kartun Editorial.....	93
II.6.1 Sejarah Singkat Clekit.....	93
II.6.2. Karakteristik dan Ciri Visual Kartun Editorial <i>Clekit</i>	94
II.6.3. Biografi Wahyu Kokkang.....	98
II.6.4. Sekilas Mengenai Kokkang.....	100
II.6.5. Sejarah Surat Kabar Jawa Pos.....	101
II.7. Semiotika Sebagai Metode Analisa Terhadap Gagasan Penyampai Pesan Pada Kartun Editorial Clekit .....	103
 <b>BAB III  METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	110
III.1. Definisi Operasional.....	110

III.2 Objek Penelitian.....	111
III.3. Populasi dan Sampel.....	111
III.4 Metode Pengumpulan Data.....	113
III.5 Metode Analisa Data.....	114
III.5 Skema Penelitian.....	116
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA.....</b>	<b>117</b>
IV.1 Objck Analisa.....	118
IV.2 Visualisasi Kartun Editorial Clekit.....	119
IV.3 Gagasan Kartun Editorial Clekit.....	166
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>168</b>
V.1 Kesimpulan.....	168
V.2 Saran.....	170
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>172</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>		<b>Halaman</b>
<b>Gambar I.1</b>	Kartun editorial Clekit .....	4
<b>Gambar II.1</b>	Gambar manusia primitif di Gua Leang-leang .....	12
<b>Gambar II.2</b>	Gambar kartun kuno masyarakat Cina .....	12
<b>Gambar II.3</b>	Gambar kartun kuno bangsa Mesir .....	13
<b>Gambar II.4</b>	Gambar kartun kuno bangsa Mesir .....	13
<b>Gambar II.5</b>	Gambar kartun Yunani .....	14
<b>Gambar II.6</b>	Kartun di Inggris pada abad 17 .....	15
<b>Gambar II.7</b>	Kartun mengenai Louis XVI .....	15
<b>Gambar II.8</b>	Kartun di Perancis pada tahun 1635 .....	16
<b>Gambar II.9</b>	Kartun karya Benyamin Franklin .....	16
<b>Gambar II.10</b>	Kartun karya Benyamin Franklin yang mengkritik perang .....	17
<b>Gambar II.11</b>	<i>John Leech self portrait</i> .....	18
<b>Gambar II.12</b>	<i>John Leech, Cheap Clothing, Punch Magazine (1845)</i> .....	19
<b>Gambar II.13</b>	Contoh sampul majalah <i>Punch</i> karya <i>Richard Doyle</i> .....	20
<b>Gambar II.14</b>	<i>William Hogart self portrait</i> .....	21
<b>Gambar II.15</b>	Kartun <i>William Hogart "Enraged Musician"</i> November 1741 ...	22
<b>Gambar II.16</b>	Gambar kartun humor Konpopilan .....	25
<b>Gambar II.17</b>	Gambar kartun politik Portal .....	26
<b>Gambar II.18</b>	Gambar kartun editorial majalah Periskop .....	27
<b>Gambar II.19</b>	Gambar kartun karikatural .....	29
<b>Gambar II.20</b>	Gambar deformasi wajah dalam karikatur .....	31
<b>Gambar II.21</b>	Gambar Kartun karya Soekarno a.k.a Soemini di Harian Fikiran Rakjat, 1932 .....	37
<b>Gambar II.22</b>	Gambar Kartun karya Sibarani, "Penjara Mr. Kasman" .....	38
<b>Gambar II.23</b>	Gambar Kartun karya Delsy Syamsumar .....	39
<b>Gambar II.24</b>	Gambar Kartun karya GM Sudarta .....	41
<b>Gambar II.25</b>	Gambar Kartun karya Pramono R. Pramodjo .....	42

<b>Gambar II.26</b> Contoh penyederhanaan wajah manusia .....	48
<b>Gambar II.27</b> Contoh skematik pembuatan kepala manusia .....	49
<b>Gambar II.28</b> Gambar ekspresi wajah .....	50
<b>Gambar II.29</b> Contoh gambar ekspresi wajah .....	51
<b>Gambar II.30</b> Gambar konstruksi tubuh dalam kartun .....	52
<b>Gambar II.31</b> Gambar konstruksi tubuh dalam berbagai bentuk pola dasar .....	53
<b>Gambar II.32</b> Gambar konstruksi tubuh dalam berbagai bentuk gerakan .....	53
<b>Gambar II.33</b> Gambar pengolahan gesture dalam kartun .....	54
<b>Gambar II.34</b> Gambar gambar pola dasar bahasa tubuh bagian bawah .....	55
<b>Gambar II.35</b> Gambar gambar pola dasar bahasa tubuh bagian atas .....	56
<b>Gambar II.36</b> Contoh garis sebagai penanda kecepatan benda bergerak .....	57
<b>Gambar II.37</b> Garis kecepatan sebagai dramatisasi dalam sebuah adegan .....	58
<b>Gambar II.38</b> Garis gerak dan garis aksi dalam sebuah adegan .....	59
<b>Gambar II.39</b> Properti rumah rakyat miskin Indonesia .....	59
<b>Gambar II.40</b> Pakaian rakyat miskin dan propertinya .....	60
<b>Gambar II.41</b> Pakaian orang kaya, orang pemerintah dan penguasa .....	61
<b>Gambar II.42</b> Figur binatang sebagai setting dan properti dalam kartun .....	62
<b>Gambar II.43</b> Contoh Huruf Roman .....	66
<b>Gambar II.44</b> Contoh Huruf Tanpa Kaki (sans serif) .....	66
<b>Gambar II.45</b> Contoh Huruf Berkait Papak (square serif) .....	67
<b>Gambar II.46</b> Contoh penggunaan tipografi sebagai teks representasi ujar dan caption .....	68
<b>Gambar II.47</b> Contoh sound lettering atau huruf bunyi-bunyian .....	69
<b>Gambar II.48</b> Contoh penggunaan tipografi sebagai dramatisasi teks .....	70
<b>Gambar II.49</b> Berbagai macam bentuk balon kata dalam kartun .....	71
<b>Gambar II.50</b> Balon kata .....	72
<b>Gambar II.51</b> Garis kontur dalam mendeskripsikan suatu bentuk dalam kartun ..	78
<b>Gambar II.52</b> Berbagai jenis macam arsiran atau <i>ruster</i> .....	79
<b>Gambar II.53</b> Garis arsir sederhana dalam kartun .....	80
<b>Gambar II.54</b> Garis arsir silang dalam kartun .....	81
<b>Gambar II.55</b> Garis pulasan dalam kartun .....	82



<b>Gambar II.56</b> Aplikasi garis pada kartun editorial <i>Clekit</i> .....	82
<b>Gambar II.57</b> Komposisi warna-warna Akromatik .....	88
<b>Gambar II.58</b> Penggunaan warna akromatik pada kartun editorial <i>Clekit</i> .....	89
<b>Gambar II.59</b> Tokoh utama kartun editorial <i>Clekit</i> .....	95
<b>Gambar II.60</b> Visualisasi kartun editorial <i>Clekit</i> .....	96
<b>Gambar II.61</b> Penggunaan karakter lain dalam kartun editorial <i>Clekit</i> .....	96
<b>Gambar II.62</b> Penggunaan huruf tangan dalam kartun editorial <i>Clekit</i> .....	97
<b>Gambar II.63</b> Penggunaan huruf komputer dalam kartun editorial <i>Clekit</i> .....	98
<b>Gambar II.64</b> WahyuKokkang .....	98
<b>Gambar II.65</b> Komunitas Kartunis Kaliwungu .....	100



# BAB I PENDAHULUAN

## **I.1. LATAR BELAKANG MASALAH**

Secara umum, sebuah karya seni merupakan hasil dari proses pengungkapan ekspresi dari sang empunya atau pembuatnya, karya tersebut menggambarkan hubungan manusia dengan keadaan di sekitarnya, baik sebagai makhluk sosial, hubungan manusia dengan alam, hubungan manusia dengan Tuhan maupun dalam kodrat manusia sebagai seorang warga negara dalam sebuah pemerintahan. Karya seni dapat berwujud karya visual, karya audio, maupun pencampuran keduanya. Karya tersebut dapat berisi ungkapan cinta, amarah, ekspresi dari hati, tancapan ideologi dalam jiwa, harapan akan asa, impian mistik kala malam hari maupun sebagai sebuah sindiran, kritik, dan pesan moral.

Seorang desainer juga harus memiliki kemampuan sebagai seorang pencipta dan penerjemah. Banyak orang menganggap desainer dan ilustrator sebagai seniman, pencipta, manusia unik dan seterusnya. Ada sedikit kebenaran mengenai pernyataan itu karena desainer memang punya keahlian yang unik, perpaduan antara kepekaan dan kreativitas visual. Dari buah pikiran mereka diharapkan muncul karya yang komunikatif dan khas. Persaingan dunia komunikasi menuntut mereka untuk menemukan cara baru dalam menyampaikan pesan. Namun selain hal tersebut di atas, seorang desainer juga harus memiliki kemampuan sebagai mediator visual, dan penerjemah visual.

Dalam ranah desain komunikasi visual dan media massa, terdapat pula karya dengan penggunaan sindiran, humor maupun lelucon dalam menyampaikan dan mengungkapkan pesan.

Kartun dalam media cetak merupakan salah satu wahana pengungkapan sindiran maupun kritik melalui lelucon, kelucuan, kegelian terkadang guyonan, protes sosial, sindiran-sindiran *satiris* maupun *sarkasme* dari realitas sosial masyarakat yang terjadi.

Jenis kartun yang biasa muncul di halaman surat kabar atau majalah adalah kartun editorial (*editorial cartoon*) yang merupakan bentuk perkembangan dari kartun politik. Ia tidak selalu lucu atau membuat pembaca tertawa. Namun isinya selalu menampilkan permasalahan aktual, yang secara kontekstual bersentuhan dengan masalah sosial, politik, ekonomi dan budaya.<sup>1</sup>

Kartun editorial merupakan visualisasi dari tajuk rencana ataupun visualisasi dari topik suatu berita surat kabar atau majalah. Digunakan khusus untuk kartun media pers cetak (surat kabar, tabloid, majalah) yang berisi komentar dan sindiran, kritik terhadap peristiwa, berita, fenomena ataupun isu yang hangat di masyarakat<sup>2</sup>

Kartun editorial biasanya menjadi semacam tajuk rencana dalam bentuk visual dan muncul secara berkala. Kolom tersebut berisi tentang sindiran terhadap kebijakan pemerintah, polah tingkah tokoh masyarakat, ataupun berita maupun isu baik itu sosial, budaya maupun isu dunia hiburan yang sedang ramai dibicarakan.

---

<sup>1</sup> Muhammad Nashir Setiawan, *Menakar Panji Koming, Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro pada Masa Reformasi 1998*, Jakarta. 2002, hlm 41

<sup>2</sup> "Kartun", *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, Jakarta: PT Delta Pamungkas, c.2004, K, jilid 8, hlm. 202

Kekuatan utama kartun sebagai bahasa visual adalah mampu menyampaikan pesan melalui gambar tanpa banyak rangkaian kata. Gambar dalam kartun dapat mewakili sejumlah kata dan kalimat. Namun bukan berarti kartun tidak mengandung unsur tulisan atau teks, keterlibatan teks dan tulisan diperlukan dalam kartun bahkan terkadang teks sebagai salah satu senjata kartunis dalam menyampaikan pesannya. Karena ditampilkan secara berkala, maka kartun editorial tersebut dianggap sebagai sikap dan opini redaksi. Kartun editorial merupakan kolom gambar di media surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat, menjadi salah satu bahasan berita media massa tersebut, bahkan sebuah paradigma polemik pro kontra yang bersifat ambigu antara kebenaran dengan ke-tidak benaran batu ajaib milik Ponari yang dibahas di seluruh tatanan masyarakat.

Kartun editorial yang menjadi obyek penelitian ini adalah kartun editorial *Clekit* (gambar. I.1), sebuah kartun editorial yang terbit di surat kabar Jawa Pos, salah satu surat kabar berpengaruh di Jawa. Kartun editorial *Clekit* merupakan karya dari kartunis Wahyu Kokkang.



**Gambar I.1.**

Kartun editorial Clekit yang dimuat di surat kabar Jawa Pos tanggal 20 Desember 2008  
(Sumber: *Wahyukokkang.wordpress.com*)

Sebagai editorial, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, latar belakang geografis dan asal daerah surat kabar tersebut sekaligus mencerminkan budaya komunikasi masyarakat pada masa tertentu. Dalam menyampaikan komentar, sindiran, kritik maupun pesan, kartun menampilkan masalah yang sebelumnya di ulas secara verbal melalui teks atau tulisan oleh surat kabar tersebut dan kemudian disampaikan melalui visual oleh sang kartunis.

Namun, penyampain pesan visual tersebut tidak secara harafiah dan gamblang tetapi melalui berbagai cara penyampaian, diantaranya melalui simbolisai, humor, gambar ikonik, permainan kata, menggunakan perumpamaan atau kiasan agar pembaca dapat mengungkap maksud di balik peristiwa dengan mudah.

## **I.2. RUMUSAN MASALAH**

Merujuk pada paparan latar belakang di atas, maka dapat dideskripsikan adanya sebuah permasalahan yang dapat dijadikan sebagai rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu aspek perupa apa yang terdapat dalam kartun editorial *Clekit* dan gagasan apa yang menjadi penyampai pesan verbal ke pesan visual dalam kartun editorial tersebut?

## **I.3. BATASAN RUANG LINGKUP PENELITIAN**

Untuk lebih memperjelas arah, maksud dan tujuan dari penelitian ini, maka perlu dibatasi dengan beberapa hal sebagai berikut :

1. Obyek penelitian adalah kartun editorial *Clekit* yang terbit di surat kabar Jawa Pos pada rentang waktu tahun 2008.
2. Subyek materi yang diteliti dibatasi pada aspek visual perupa dan gagasan penyampai pesan yang digunakan kartun editorial *Clekit*.

## **I.4 TUJUAN PENELITIAN**

Untuk mengetahui dan mendeskripsikan aspek rupa kartun editorial tersebut dan mengetahui aspek atau gagasan yang digunakan sebagai penyampai dari pesan verbal muatan berita ke pesan visual dalam kartun editorial tersebut

## **I.5 MANFAAT PENELITIAN**

1. Sebagai dokumentasi atau pembahasan yang sistematis terhadap proses kreatif kartun editorial.
2. Menambah perbendaharaan dan khasanah tentang aspek visual kartun editorial *Clekit*.
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan dan masukan bagi pengamat mahasiswa, pengajar, redaksi media massa dan kartunis, untuk mendapatkan gambaran mengenai keberadaan, peranan kartun editorial dalam surat kabar tersebut.

## **I.6 DEFINISI OPERASIONAL**

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah aspek visual. Aspek visual merupakan segala sesuatu yang dapat dilihat dengan indera penglihatan manusia (dalam hal ini adalah mata). Dalam aspek visual terdapat aspek rupa (seni rupa) pada kartun editorial yang menjadi variabel penelitian, yaitu :

1. Garis, yang terdiri dari garis kontur (*out line*), garis gerak, garis arsir.
2. Warna, kartun editorial dalam penelitian ini menggunakan warna akromatik.
3. Tipografi dan unsur huruf dalam kartun.
4. Penggunaan gambar, bentuk dan simbolisasi dalam kartun.
5. Komposisi atau tata letak pada kartun, diantaranya adalah kesederhanaan, keseimbangan, white space dan dominasi.

## I.7 METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian seni rupa dengan pendekatan deskriptif, memahami karya seni rupa yang diciptakan surat kabar sebagai media untuk memenuhi kebutuhan akan berita dan informasi tertentu. Kajian teori dan analisa yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan aspek rupa dan teori bahasa rupa, melalui penelaahan rupa dasar (bentuk, garis, teknik, corak, komposisi, tata letak ) yang digunakan sebagai representasi kartun tersebut dalam menyampaikan pesan atau sindiran dan kritikan.

### I.7.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *deskriptif*, dengan langkah-langkah dan alur penelitian sebagai berikut :

#### A. Penelitian Kepustakaan

Penelitian yang dilakukan dengan mempelajari literatur-literatur dan sumber-sumber lain yang relevan dengan permasalahan yang diambil terutama dengan kartun editorial, teori rupa maupun ilmu sosial dan kebudayaan.

#### B. Penelitian Lapangan

Melakukan analisa secara langsung terhadap kartun editorial *Clekit* yang terbit di surat kabar Jawa Pos.



### I.7.2. Objek Penelitian

Dalam hal ini, objek yang akan diteliti adalah aspek-aspek visual dan seni rupa dari kartun editorial *Clekit* karya Wahyu Kokkang yang dipublikasikan melalui surat kabar harian Jawa Pos pada tahun 2008. Lebih spesifik, kartun editorial *Clekit* yang menjadi objek penelitian merupakan karya kartun berlatar belakang tema penegakan hukum dan hak asasi manusia serta masalah sosial politik.

### I.7.3. Metode Pengumpulan Data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh langsung penelitian lapangan dan pendokumentasian. Data tersebut diperoleh melalui ketersediaan data di perpustakaan dengan cara fotokopi, pemotretan, dan hasil pemindaian (*scanning*) digital maupun pengunduhan melalui internet (*download*). Selain itu data juga dikumpulkan melalui cara :

- a. Dokumentasi, yaitu mendokumentasikan beberapa kartun editorial *Clekit* tersebut menggunakan kamera digital, pemindai digital maupun pensil dan kertas.
- b. Studi Pustaka, mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian, baik mengenai kartun, kartun editorial, teori rupa, ilmu visual dan literatur yang berkaitan dan relevan dengan tema penelitian.

#### I.7.4. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah kartun editorial *Clekit* yang sudah diterbitkan surat kabar Jawa Pos dalam rentang waktu tahun 2008.

##### 2. Sampel

Yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik sampling secara bertujuan atau *purposive sampling*, pengambilan sampel berdasarkan penelitian subjektif peneliti, bahwa sampel yang akan diambil mencerminkan bagi populasi.

Ciri-ciri atau sifat spesifik yang ada atau dilihat dalam populasi dijadikan kunci untuk pengambilan sampel.<sup>3</sup>

Berdasarkan pada asumsi tersebut, maka sampel yang dipilih adalah karya kartun editorial dalam visualisasinya mengangkat permasalahan tentang penegakan hukum dan hak asasi manusia serta masalah sosial politik.

#### I.7.5. Metode Analisis Data

Metode analisa data yang penulis gunakan adalah pendekatan deskriptif. Penelitian dengan menggunakan pendekatan deskriptif karena lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif (penarikan kesimpulan dari keadaan umum) dan induktif (penarikan kesimpulan berdasarkan keadaan-keadaan khusus

---

<sup>3</sup> Drs. Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2007, hlm. 116

untuk diperlakukan secara umum) serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah. Pada metode kualitatif penekanannya tidak pada pengujian hipotesis melainkan pada usaha menjawab pertanyaan penelitian melalui cara-cara berfikir formal dan argumentatif.<sup>4</sup>

Penelitian terhadap kartun editorial *Clekit* ini menempatkan aspek seni rupa sebagai kajian, sedangkan sosial politik, kejadian, isu, fenomena dan peristiwa sebagai latar belakang di saat kartun tersebut terbit adalah sebagai penunjang untuk dapat membaca inti pesan kartun tersebut. Langkah berikutnya adalah menelaah semua aspek visualnya dan menghubungkannya dengan aspek permasalahan, latar belakang pesan kartun tersebut. Visualisasi gambar ditelaah dari identifikasi terhadap ikon, indeks, simbol, menggunakan teori semiotika terminologi *Charles Sander Peirce*. Serta penelusuran latar belakang dan hubungannya dengan inti berita, kritik dan sindiran tersebut sehingga diperoleh aspek atau unsur apa saja yang menjadi perumpamaan dan digunakan sebagai penyampai, kiasan, pengalihan dari pesan verbal ke pesan visual dalam kartun editorial.

---

<sup>4</sup> Saifudidn Azwar, MA, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, 2004. hlm 77-78